

<<影视非线性编辑>>

图书基本信息

书名：<<影视非线性编辑>>

13位ISBN编号：9787301172797

10位ISBN编号：7301172796

出版时间：2010-10

出版时间：北京大学出版社

作者：张晓艳 编

页数：344

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<影视非线性编辑>>

### 前言

“非线性编辑”以它特有的编辑灵活、功能多样、系统简约等特点，在它刚一推出时就受到了广大影视制作单位的青睐。

近几年，随着计算机技术和图像处理技术的飞速发展，非线性编辑技术也有了长足的进步，相关设备功能增强、稳定性提高，应用前景越来越广阔，尤其在影视创作领域中的使用越来越广泛。

目前的相关教材多局限于Premiere一款软件的操作，随着技术的不断发展，行业里出现了越来越多的优秀的专业编辑软件。

为了更好地适应行业需求，本书充分联系了理论知识，拓展了教学软件的范围，进一步完善和充实了影视非线性编辑的知识系统。

本书分为三大部分：基础理论篇、基础应用篇和拓展应用篇。

基础理论篇：本篇包含第一至四章，从影视非线性编辑的发展历史开始，理顺其技术及艺术上的发展阶段，明确未来的发展方向；介绍了影视编辑中涉及的视音频技术参数，学生需要了解基本的视音频基础知识，让学生知道所以然；然后阐述了从影视制作的流程、行业常用软件及选用非线性编辑系统的基本原则，宏观地介绍了行业现状，拓展了学生的视野。

## <<影视非线性编辑>>

### 内容概要

本书是“21世纪全国高校应用人才培养规划教材”之一，全书共分17个章节，主要对影视非线性编辑的系统理论、软件操作与编辑技巧等的基础知识作了介绍，具体内容包括影视非线性编辑的发展现状、视频的基础知识、影视后期制作、行业内软件应用概况、Premiere的工作流程及界面等。该书可供各大专院校作为教材使用，也可供从事相关工作的人员作为参考用书使用。

## &lt;&lt;影视非线性编辑&gt;&gt;

## 书籍目录

前言第一篇 基础理论篇第一章 影视非线性编辑的发展现状 第一节 电影与电视的发展 第二节 我国广播电视行业的发展历程 第三节 影视非线性编辑的发展概况 第四节 非线性编辑系统第二章 视频的基础知识 第一节 模拟视频与数字视频 第二节 电视信号编码的基础知识 第三节 电视信号的基本技术参数 第四节 视频格式 第五节 数字电视第三章 影视后期制作 第一节 影视后期制作基础 第二节 影视叙述--蒙太奇技巧 第三节 影视声画组接第四章 行业内软件应用概况 第一节 非线性编辑系统的工作流程及输出格式 第二节 目前流行的非线性编辑软件第五章 非线性编辑软件选用的原则 第一节 技术为艺术服务的理念 第二节 因地制宜地选择适宜的非线性编辑软件第二篇 基础应用篇第六章 Premiere的工作流程及界面 第一节 Premiere Pro CS3概述 第二节 Premiere Pro CS3的工作流程 第三节 Premiere Pro CS3项目与环境参数设置第七章 Premiere的音视频基本编辑 第一节 利用项目窗口管理素材 第二节 利用素材源窗口编辑 第三节 利用时间线窗口编辑 第四节 声音素材的基本编辑第八章 Premiere的特效 第一节 视频转换特效 第二节 音频转换特效 第三节 视频特效 第四节 固定特效 第五节 音频特效第九章 Premiere的字幕应用 第一节 字幕窗口简介 第二节 认识字幕窗口中的各个窗体 第三节 字幕模板 第四节 字幕的管理第十章 Premiere的节目预演和输出 第一节 预演方式与设置 第二节 节目输出方法第十一章 Edius的基础操作 第一节 文件操作 第二节 EDIUS 4的工作界面 第三节 导入外部素材 第四节 创建内部素材 第五节 利用素材库窗口管理素材第十二章 EDIUS 4的基本编辑 第一节 利用监视器窗口剪辑素材 第二节 利用时间线窗口剪辑素材第十三章 EDIUS 4的特效、字幕及输出 第一节 EDIUS 4的特效 第二节 EDIUS 4的文字编辑 第三节 EDIUS 4的渲染输出第三篇 拓展应用篇第十四章 Avid MC 2.77的使用 第一节 AVID 工作面板介绍 第二节 Avid MC基本编辑与转场 第三节 Avid MC基础特效及调色 第四节 Avid MC字幕与音频制作 第五节 Avid MC 输出第十五章 大洋非线性编辑软件 第一节 基本编辑 第二节 特技处理 第三节 字幕与音频处理 第四节 节目输出第十六章 索尼非线性编辑软件 第一节 项目参数设置 第二节 素材管理 第三节 基本编辑 第四节 字幕编辑 第五节 特效 第六节 节目下载第十七章 苹果专业非线性编辑软件 第一节 Final Cut Pro软件的基本设定 第二节 Final Cut Pro的基本工作界面 第三节 基本编辑 第四节 特效编辑 第五节 字幕制作 第六节 影片的输出

## &lt;&lt;影视非线性编辑&gt;&gt;

## 章节摘录

插图：二、声画关系自1928年，有声电影《爵士歌王》诞生，电影从纯粹的视觉艺术变成了视听相结合的艺术，声音和画面的有机结合，产生了比纯画面及纯声音更为强大的含义。在历史的不断演变过程中，声音和画面结合的方式也呈现出固定的几种类型模式。

### （1）声画合一。

声画合一又称声画同步，是影视作品中最常见的一种形式。

指画面中的影像和发出的声音同时呈现、同时进行又同时消失，特点是声画同步发生、发展，视听高度统一，相互吻合，声音和画面所表现的思想、感情、情绪、气氛基本上一致，语言、音乐、音响各声音元素在基本内容、时代色彩、环境特征、人物情绪上与画面风格相统一。

画面和声音具有最高的保真度。

通常，人们的视听感觉总是一致的，经常是通过画面和声音的共同阐述和相互配合，来理解画面中表达的内容。

这为声画合一搭建了一个很好的基础。

有声有色的画面使观众更相信画面内容的逼真性并提高了对画面内容的可信度，影视艺术也更贴近了人的生活。

声音离不开形象，画面也离不开声音，但是谁也不能成为谁的附属品，而应当是相辅相成、互相依存、互为补充的关系。

画面赋予声音以可见性，声音使画面形象更为生动。

只有声音和画面共同作用于观众的感观，那么片中形象才能更好诠释。

### （2）声画并行（声画分立）。

指声音与画面在两条线上并行发展，不同步，各自独立，二者之间若即若离，画面上不出现声源，往往以画外音形式出现，有意识的造成画面和声音的相互辉映，实质上是貌离神合。

通过声画并行调动观众的联想，去理解此种声画结合方式的新意义。

在日常生活中，可能出现视觉和听觉不统一的情况，例如当你看一个事物时，耳朵可能注意其他地方发出的声音。

这也正是人耳具有选听性的特点，人们可以自由选择想听的声音，从而打破了那种声画合一的状况。

艺术家们根据这种情况开创了声画分立的新方式，更增加了影视作品的艺术表现力。

<<影视非线性编辑>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>